MICROHOBBY

CASSETTE

- Tiro pichón
- Randax
- Sintetizador
- U-33
- Barras
- Hiperynto
- Rótulos
- Cazafantasmas
- Duplex
- Agenda

AÑO I · N.º 1 · MARZO 1985

ERBE Software

OFRECEMOS SOLO LO MEJOR

ALIEN 8 te helará la sangre mientras intentas encontrar y destruir el alienígena que ha entrado en tu nave durante uno de tus aterrizajes y que poco a poco va destruyendo la tripulación. Este es el último programa aparecido de la casa ULTIMATE, con la garantía de calidad que esto significa.

ALIEN 8

En el escondido mundo del Underwurlde hay brujas aladas que nos atacarán sin cesar, sirenas en forma de plantas venenosas, burbujas en las que nos podemos elevar, catapultas, bolas de fuego, fantasmas, cráteres, consolas gigantes que tienes que saltar, estatuas y el pozo negro, un lugar tenebroso del que es muy difícil salir.

UNDERWURLDE

Siéntete como Indiana Jones en el Templo Perdido con el juego nº 1 en Inglaterra. La crítica que de él hace la revista Micro-Hobby dice: "El programa, además de ser bueno, estar bien construido y tener unos gráficos magníficos, es un prodigio de imaginación". Con la garantía de la casa Ultimate.

KNIGHT LORE

¿Alguien ha visto un fantasma? Pues ahí vas tú al frente de los GHOSTBUSTERS. Vivirás la película paso a paso. ¡Hasta la música! Tendrás todas las armas de los CAZA-FANTASMAS, pero, aun así, no te será fácil destruir el templo de ZUUL y acabar con el malvado MARSHMALLOW.

GHOSTBUSTERS

Por primera vez un programa te hará creer con sus gráficos y movimiento tridimensional que estás en una película de dibujos animados. Más de 220 pantallas distintas, 100 enemigos diferentes, desde fantasmas hasta brujos de las Fuerzas del Mal. Avalón te sorprenderá como no lo ha hecho ningún otro juego porque todo parece real.

AVALON

El juego más vendido ahora mismo en Inglaterra te trasladará a la antigua Grecia, donde con la ayuda de Zeus y Apolo has de destruir a la malvada Clytaemnestra. Un auténtico derroche de fantasía y originalidad, con unos gráficos soberbios.

REGALO DE LOS DIOSES

BLUE MAX te transporta a la Primera Guerra Mundial. Derriba con tu biplano a los aviones enemigos, destruye los tanques y los nidos de ametralladoras con fantástico efecto tridimensional. No pierdas de vista tu altitud, velocidad y combustible. ¡Las medallas no se ganan fácilmente!

BLUE MAX

La acción se desarrolla en el futuro. Conduce tu nave espacial a través de las Galaxias, luchando contra todos los ingenios imaginables, desde muros de energía hasta cohetes energéticos que has de esquivar o destruir hasta llegar al gran ZAXXON, el robot que controla la zona negra de la Galaxia.

ZAXXON

También en Stock

DECATHLON	1.700	PSYTRON	2.500
FULL THROTTLE	1.600	BLUE THUNDER	1.500
PAINT BOX	2.700	PYJAMARAMA	1.700
SCREEN MACHINE	2.700	BEACH HEAD	1.600
SABRE WULF	2.500	THE HULK	2.500
ATRAM	6.800	COMBAT LYNX	2.100

Si no puedes venir a vernos, escríbenos a **ERBE, PONZANO 25, 2º G - 28003 MADRID** o llámanos al **(91) 441 16 51** indicando los programas que desees. Los recibirás en tu domicilio sin pagar gastos de envío.

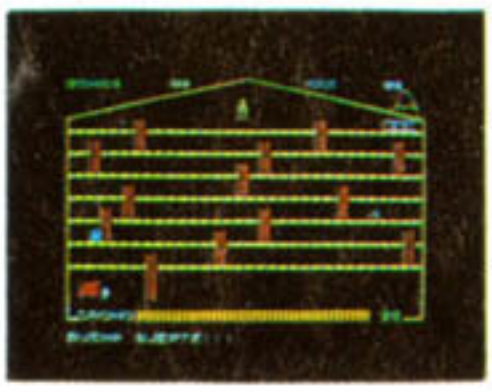
Nuestros precios también incluyen traducciones al castellano y garantía de 3 meses.

SERVIMOS A TIENDAS Y ALMACENES.

MICROHOBBY CASSETTE

Año I. N.º 1 · marzo 1985

SUMARIO



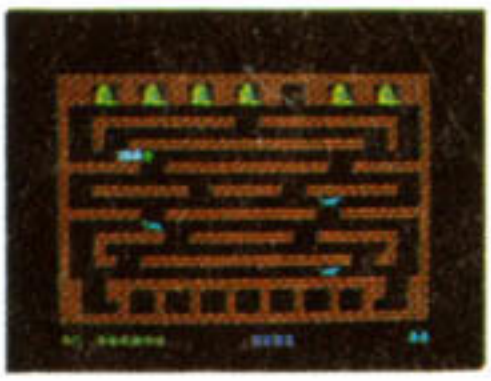
4 **EDITORIAL.**

5 **TIRO DE PICHON.** Sin atentar a la ecología, podrás practicar este excitante deporte.

6 **RANDAX.** Obtén una fortuna adentrándote en el reino de Randax.

7 **SINTETIZADOR DE VOZ.** ¡Tu Spectrum habla!, solamente dile lo que debe decir.

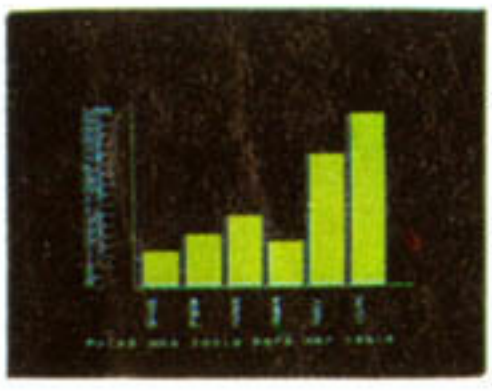
8 **U-33.** Se el capitán del submarino perdido en las profundidades de los mares.



9 **GRAFICOS DE BARRAS.** Según un proverbio chino, una imagen vale más que mil palabras. Compruébalo.

10 **ROTULOS.** Una nueva dimensión para tus pantallas o carátulas.

11 **HYPERYNTO.** Sabréis salir del gran laberinto que os proporcionamos.



12 **CAZAFANTASMAS.** ¡Valor y adelante!, solamente puedes perder... tus vidas.

13 **DUPLEX.** Desafío de retentiva y agilidad mental para poner a prueba a dos contendientes.

14 **AGENDA.** Organiza tus datos y tenlos a mano en cualquier momento.

Director Editorial: José Ignacio Gómez-Centurión. **Director Ejecutivo:** Miguel Angel Hijosa. **Director Adjunto:** Domingo Gómez. **Redactor Jefe:** Africa Pérez Tolosa. **Superv. Software:** Paco Martín Ramos. **Diseño:** Jesús Iniesta. **Maqueta:** Rosa María Capitel. **Colaboradores:** J. Curto, E. Chueca, J. J. García, B. Jiménez, J. Luch, M. Orcera, PIN Soft, E. Roquero. **Fotografía:** Carlos Candel. **Dibujos:** J. L. Frontán. **Edita:** HOBBY PRESS, S.A. **Presidente:** María Andrino. **Consejero Delegado:** José I. Gómez-Centurión. **Administrador General:** Ernesto Marco. **Jefe de Publicidad:** Marisa Esteban. **Secretaria de Publicidad:** Concha Gutiérrez. **Publicidad Barcelona:** Isidro Iglesias. Tel.: (93) 307 11 13. **Secretaria de Dirección:** Marisa Cogorro. **Suscripciones:** M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** La Granja, s/n. ALCOBENDAS (Madrid). Tel. 654 32 11. **Distribución:** Coedis, S.A. Valencia, 245. Barcelona. **Imprime:** Rotedic, S.A. **Fotocomposición:** COMPHOTO. **Fotomecánica:** GROF. **Depósito Legal:** M. 792-1985.

Reservados todos los derechos. Printed in Spain.

EDITORIAL

AMIGOS lectores: queremos daros a conocer, brevemente, el sentido de esta revista cassette.
Nuestro objetivo es ofreceros mensualmente una esmerada selección de programas de diferentes campos de aplicación, desde entretenidos juegos, hasta utilidades o programas educacionales, esperando que unos y otros amenicen vuestras horas libres, o amplíen vuestros conocimientos.
Para ello, contamos con la probada experiencia y profesionalidad del equipo habitual de MICROHOBBY SEMANAL, ahora reforzado con la incorporación de nuevos especialistas en microinformática.
La versatilidad de la cinta de cassette, nos permitirá editar programas para Spectrum, tanto en el Basic habitual como en código máquina del Z80, o bien, en otros lenguajes (Pascal, Forth, C, etc.) con los que podreis familiarizaros.
Observareis, por otro lado, la ausencia de toda protección en nuestros programas, lo que os permitirán obtener los listados y observar los distintos criterios de programación según el estilo «literario» del autor...
... También vuestro programa puede ser protagonista de MICROHOBBY CASSETTE. Para ello, sólo teneis que enviarnoslo grabado en una cassette y, tras su publicación, recibireis 15.000 ptas.
Dejamos así mismo, carta abierta a vuestras opiniones y sugerencias, que, sin duda alguna, nos ayudarán a alcanzar el más alto nivel de originalidad y calidad que tenemos como meta.

JUEGO

TIRO DE PICHON

Spectrum 16/48 K

La caza ha sido, desde épocas remotas, además de una actividad fundamental para la supervivencia del hombre, uno de los deportes más antiguos. De entre la multitud de modalidades de la caza, la del tiro de pichón fue una de las más practicadas... hasta que ésta, fue considerada como una actividad un tanto cruel.

Con este excitante programa podrás emular a aquellos diestros tiradores sin atentar contra esta bella especie.

Por otra parte, apreciarás que esta especialidad no es nada fácil, el vuelo imprevisible de estas aves durante tu «jornada deportiva», pondrá a prueba tu habilidad y reflejos para conseguir interponer tu «mira» en su trayectoria.

Una de las posibilidades que te ofrece este entretenido programa, es la de poder seleccionar el nivel de dificultad más acorde con tu experiencia, la cual, lógicamente, irá acrecentándose a medida que lo vayas conociendo.

En los dos niveles inferiores (aprendiz y amateur), tanto la velocidad de desplazamiento de las aves como el de la mira es inferior a las de los niveles superiores (profesional y maestro); no obstante, la velocidad del pichón siempre es menor que la del punto de mira, a fin de emular una situación real.

El número de disparos disponible por cada uno de los pichones, varía según el nivel en que nos encontremos. En el de aprendiz, disponemos de 4 tiros, 2 en el de amateur y profesional, y de 1 solamente en el de maestro.

Al comenzar el juego, y después de seleccionar el modo de uso (Teclado, joystick Sinclair o Kempston), la pantalla representa el campo de tiro en el que 5 cajas contienen otros tantos pichones. Entonces, podrás situar tu mira en cualquier zona por encima de éstas, pedirás «pichón» con el control de disparo, y uno de ellos quedará liberado; sin dudarlo apenas, dirige tu punto de mira hacia su encuentro para abatirlo... ■

Q Subir
A Bajar
O Izquierda
P Derecha
M o Space «pichón»/Disparo.

Cada tirada se efectúa sobre un total de 25 pichones.

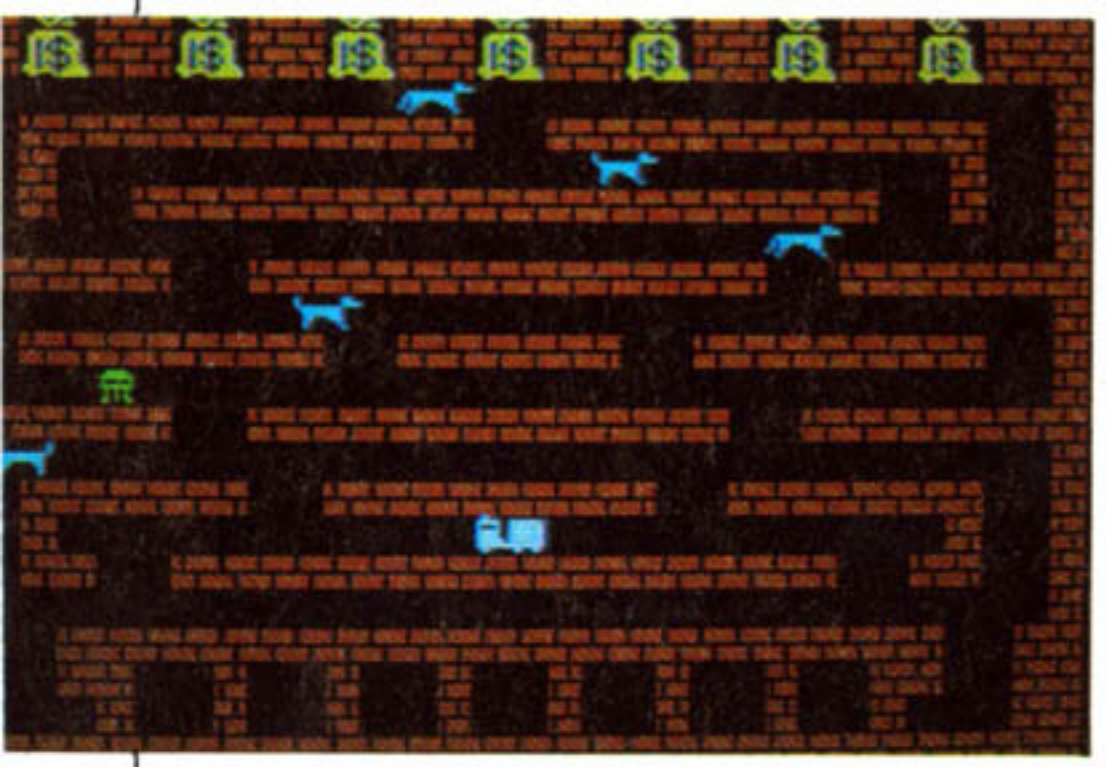
JUEGO

RANDAX

Spectrum 48 K

La pantalla de este programa nos sitúa en la mansión de Randax, lugar en donde este extraño personaje guarda una fabulosa fortuna distribuida en siete sacas de oro que se encuentran almacenadas en otros tantos lugares, todos ellos en el ático de sus dominios.

Para apropiarte de tal tesoro, debes conducir tu vehículo por los tortuosos pasillos hasta alcanzar la posición de una de las sacas con lo cual, éste las cargará automáticamente. Esto se aprecia fácilmente ya que la saca en cuestión desaparece de su lugar y, simultáneamente, en el camión se imprime una «L» (indicativo de cargado).



La siguiente fase es retornar a uno de los dos casilleros de salida para así poder depositar la saca conseguida anteriormente, dejar el vehículo descargado e iniciar otra nueva incursión hasta completar todo el botín.

Pero no es tan simple el juego. Randax y su jauría de mastines se preocupan notablemente de entorpecer tus movimientos, de manera que un encuentro con ellos te hace perder una de tus tres vidas. Deberás evitarlos a toda costa a fin de poder completar tu obra.

Para crear mayor emoción al juego, dispones de la tecla «**M**», que además de servirte para **descargar el camión** al alcanzar la posición de salida, puede transportarte a un lugar indefinido de la pantalla, lo cual puede ser empleado para esquivar alguna situación de extremo peligro. Pero debería de ser utilizada con cierto recato, ya que este «salto» solamente podrás ejecutarlo cinco veces por cada vida.

El programa dispone de varios niveles de dificultad, seleccionables al principio del mismo y consistentes en generar de 3 a 5 perros con itinerarios más o menos próximos a las sacas, precisando entonces de una mayor habilidad para esquivarlos.

Como colofón, también dispones de las teclas «**S**» y «**Space**» para **suspender temporalmente el juego.** ■

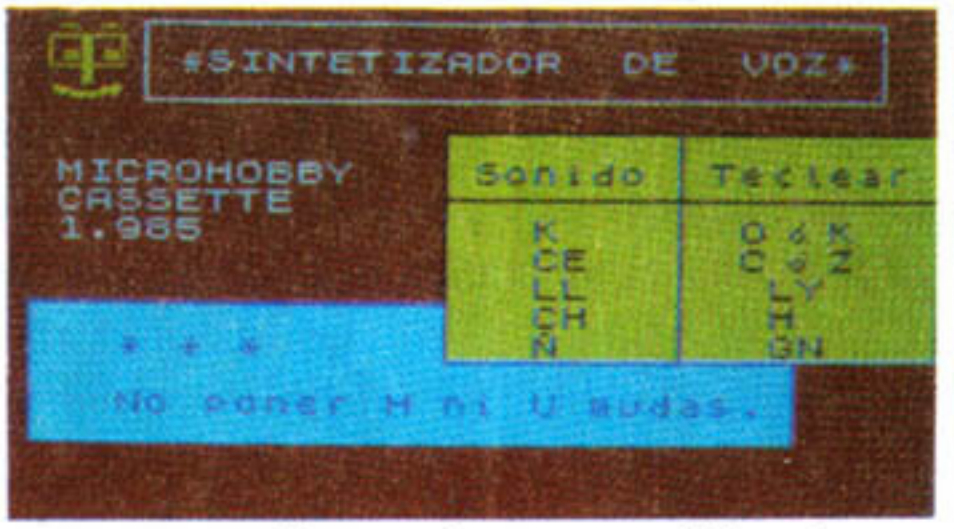
Para poder realizar estos desplazamientos a través de la pantalla, dispones de los siguientes mandos:

(Q) Subir	(O) Derecha
(A) Bajar	(P) Izquierda

JUEGO

SINTETIZADOR DE VOZ

Spectrum 48 K



Con este programa tu Spectrum será capaz de pronunciar, con cierta precisión, cualquier frase que previamente hayas escrito, emulando la graciosa berborrea de un androide cualquiera al estilo hipergaláctico.

Según la sintaxis empleada al escribir las distintas frases a interpretar el sintetizador, efectuará también inflexiones diferentes.

Existen ciertas excepciones a aplicar sobre las reglas gramaticales ordinarias, dado que el programa se basa en una serie de valores de BEEP a los distintos fonemas castellanos, y debido a las excepciones de nuestro idioma crean otras tantas en la ortografía a emplear.

La «H» no debe escribirse cuando corresponda a palabras en las que sea muda, como en huevo, harto, etc.

Otro tanto sucede con la «U» muda y, por ello, en estos casos también será omitida.

Otras excepciones corresponden a la sintaxis de algunas letras de nuestro abecedario:

«**CH**» Cuando queramos obtener el sonido de «ch», debemos escribir... H

«**Ñ**» Dado que nuestro teclado no posee la «ñ» para obtener el sonido adecuado, escribiremos... N

«**LL**» La reproducción del sonido «elle» se logra escribiendo en su lugar... LY

«**C**» El sonido de «c» fuerte se efectuará sustituyéndola por... Q o K. El correspondiente a «c» débil se sustituirá por C o Z.

« » Entre palabra y palabra se debe dejar un espacio y por cada espacio que quede entre ellas el sintetizador efectuará una pausa de una décima de segundo.

* Escribiendo las vocales repetidas un cierto número de veces, obtendrás una prolongación del sonido correspondiente a esa letra, de longitud proporcional a la magnitud de tal repetición. Ej.: «papa» «paapaa» «paapaaaaaa», etc. ...

No obstante, la práctica te irá enseñando la ortografía adecuada a la interpretación que pretendas obtener.

La versatilidad de este programa es más que aceptable, ya que aparte de su utilización como experiencia de «juego», puede ser acoplado a cualquiera de los tuyos. ■

JUEGO

U-33

Spectrum 48 K

Si te encuentras con ánimos de realizar una aventura bélica ambientada en el océano, nada mejor que cargar este programa e intentar capitanear el submarino U-33.

En la primera fase del juego, la pantalla representa en su parte superior los datos relativos a la navegación del submarino, los cuales se actualizan al variar la trayectoria o velocidad de la nave. La parte inferior representa un plano de las profundidades marinas en las que se aprecian unas peligrosas zonas minadas que interrumpirán la singladura, que deberás efectuar desde el margen izquierdo a la base de submarinos, situada a la derecha.

La ruta se va representando gráficamente por el pixel en flash, y los mandos de maniobra son:

(Q) Gira 45 grados en sentido antihorario.

(A) Gira 45 grados en sentido horario.

(1) Emerge.

(Z) Aumenta velocidad de avance.

Iniciada la travesía, deberás conducir el submarino por la ruta adecuada, aunque ésta se verá interrumpida aleatoriamente por la presencia de algún navío enemigo. Entonces, cambiará la pantalla a situación de «alerta» y el periscopio será izado para su localización, que podrás efectuar con los comandos:

(O) Izquierda.

(P) Derecha.

Una vez localizado, lanza **(M)** uno de los dos **torpedos** de que dispones para hundir la embarcación enemiga y podrás continuar tu singladura. De todas formas, la operación de localización y ataque deberá ser efectuada rápidamente, pues cuando el navío logra aproximarse a 300 metros comenzará a lanzarte cargas de profundidad. Si logras eludir el ataque, podrás continuar adelante.

La singladura no termina al llegar a la Base Naval, sino que comienza la última fase del juego que consiste en atracar correctamente tu submarino en el muelle libre a la derecha de la pantalla, pero la fuerte corriente marina puede arrastrarte hacia los muros. Entretenido ¿no? ■

UTILIDAD

GRAFICOS DE BARRAS

Spectrum 16/48 K

La primera fase de utilización del programa consiste en introducir los datos base de la representación que pretendemos efectuar. Estos deberán ser tecleados a medida que el ordenador los demande.

Los primeros (número de datos, valor máximo y mínimo) son los determinantes de la participación del gráfico en número de columnas a utilizar y división de las abscisas en señalizaciones proporcionales.

A continuación, deberemos asignar los valores y denominaciones (en abreviatura) correspondientes a cada una de las barras.

Después de comprobar la veracidad de los datos introducidos, la pantalla nos muestra con toda fiabilidad, gráficamente, la representación de los valores. Sin embargo, tenemos la posibilidad de sucesivas representaciones con la versatilidad de poder efectuar cambios en los valores, simulando distintas situaciones. ■

¡¡SUSCRIBETE A MICROHOBBY CASSETTE!!
Y GANA UN FABULOSO AEROMODELO Y SU EQUIPO DE RADIO CONTROL

Todas las suscripciones recibidas antes del 30 de abril de 1985, participarán en el sorteo que se celebrará ante notario en la tercera semana de mayo. El resultado será publicado en MICROHOBBY CASSETTE del mes de junio.

Oferta válida hasta el 30-4-85

Realiza ahora tu suscripción anual
(10 números y uno doble en julio)
por sólo 3.745 ptas.

¡¡AHORRA 800 PTAS!!

Escuela KIT de velero controlado
Envergadura 2.000 mm

Futaba FP2MR
Equipo R/C 2 canales
Frecuencia AM 72 Mhz. 2 servos

UTILIDAD

ROTULOS

Spectrum 16/48 K

La utilización del programa es sencilla: tras introducir los datos exigidos por sucesivos «inputs» en la parte inferior de la pantalla y correspondientes al ancho, alto y grueso de las letras a emplear, así como la posición del comienzo de la escritura, el ordenador trazará en pantalla el rótulo resultante de los datos introducidos.

Te será útil saber que para ancho y alto de letras, la dimensión utilizada por el programa corresponde a unidades de caracteres (8 × 8 pixels), mientras que el grueso de letras es proporcional según la relación:
0 = grueso de 1 pixel, 1 = 2 pixels, 2 = 4 pixels, 3 = 6 pixels, etc.

En cuanto al posicionamiento del rótulo dentro de la pantalla, el ordenador efectúa la partición de espacios en función de las dimensiones de cada letra singular. Efectúa con él unos cuantos ejemplos y podrás realizar un sinfín de composiciones tan grandes como tu sentido creativo. ■

TARJETA DE SUSCRIPCION AHORRO

Recorte o copie este cupón y envíelo a HOBBY PRESS Apartado de Correos n.º 232. Alcobendas. Madrid.

Deseo suscribirme a MICROHOBBY CASSETTE durante un año por sólo 3.745 Ptas. Esta suscripción me dará derecho a participar en el sorteo de un aeromodelo y su equipo de radio control.
El primer número que deseo recibir es el .....

NOMBRE ..... EDAD .....
APELLIDOS .....
DOMICILIO .....
CIUDAD ..... PROVINCIA .....
C. POSTAL ..... TELEFONO ..... PROFESION .....

Marco con un (X) en el casillero correspondiente la forma de pago que más me convenga.

☐ Talón bancario adjunto a nombre HOBBY PRESS, S.A. ☐ Giro Postal N.º .....

TARJETA DE CREDITO: ☐ VISA N.º ..... ☐ MASTER CHARGE N.º ..... ☐

Fecha de caducidad de la tarjeta ..... Firma:

No se admiten contrareembolsos

JUEGO

HIPERYNTO

Spectrum 48 K

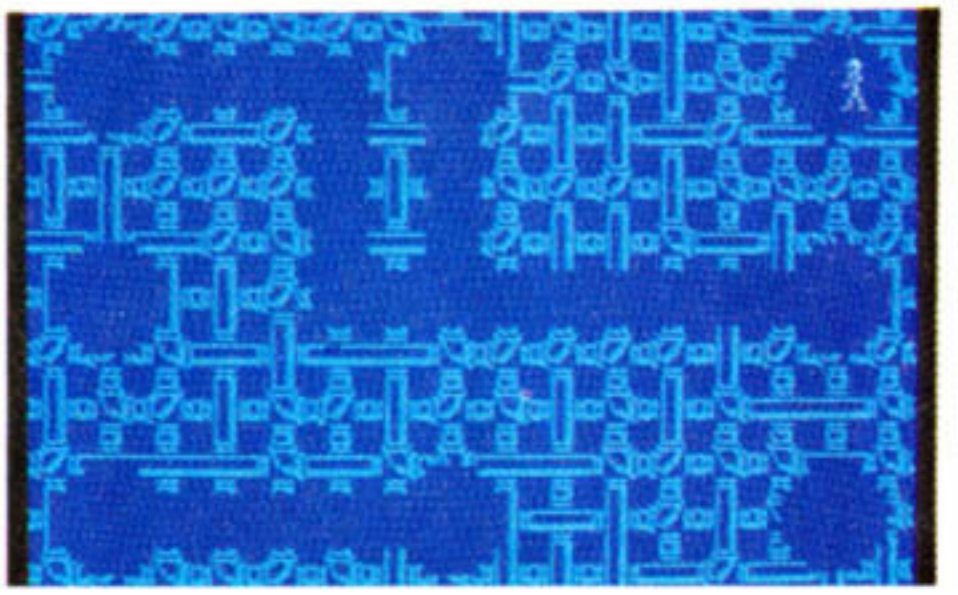
Introduciendo este programa en tu Spectrum, podrás convertirte por algún tiempo, en el Comandante de la mayor nave interestelar.

Una selección de los mayores genios en diferentes tecnologías, la hizo realidad, alcanzando su culminación con este modelo.

Pero el éxito de tal proyecto se verá ensombrecido, ya que un agente enemigo logró infiltrarse en el grupo responsable de la programación de la U.C.A. (Unidad Central de Apoyo), insertando en su alma de Silicio instrucciones perturbadoras del Sistema, dando como resultado inesperadas actuaciones del ordenador.

Ahora te encuentras en el vuelo experimental y, en estos momentos, una avería es detectada èn una de las salas de máquinas. Tu has bajado a supervisar la reparación y, en ese momento, el ordenador efectúa su segunda maniobra al interrumpir las comunicaciones, con lo que has quedado a merced de tu sentido de orientación para poder regresar al puente de mando.

Analizemos tu situación. Te encuentras en una de las 18 salas que forman un intrincado laberinto, en todas observarás que existen 8 túneles que comunican entre sí distintas salas; en un principio, estás situado a la derecha de la pantalla; en el lado opuesto, apreciarás que el túnel comunica con el exterior. Pues bien, debes tratar de llegar a ese túnel, para lo que debes trasladarte a otras salas hasta que te puedas situar en a!guno de los extremos del túnel de salida y entonces, caminar hacia el exterior.



Para tus desplazamientos por la pantalla puedes utilizar:

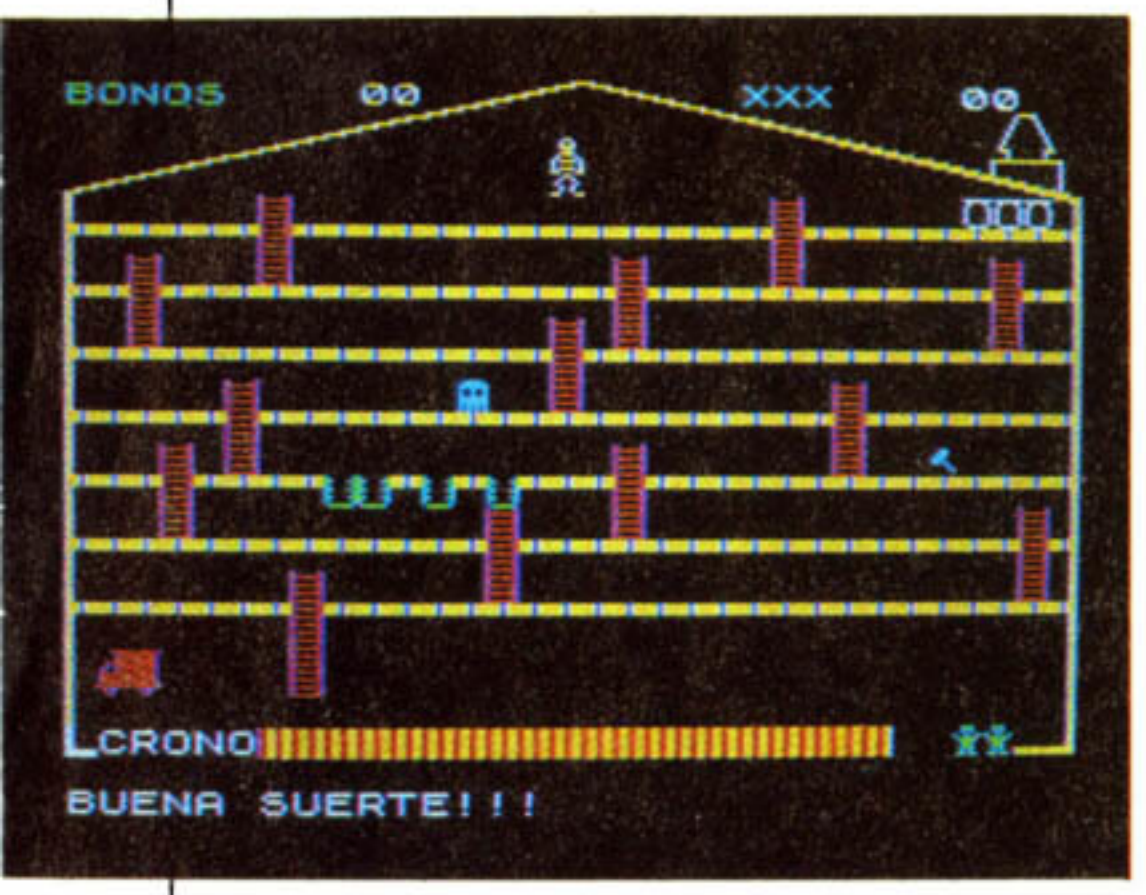
(Q) **Subir**
(A) **Bajar**
(O) **Izquierda**
(P) **Derecha**

Para trasladarte a la sala siguiente, pulsa (T), y cuidado, porque el ordenador, con sus maléficas instrucciones, puede cerrar el paso entre algunos túneles y deberás cambiar de itinerario... Suerte. ■

JUEGO

CAZAFANTASMAS

Spectrum 48 K



Tienes el valor suficiente para enfrentarte con los habitantes de la casa encantada... veamos entonces si tus habilidades con el teclado son suficientes para burlar la enconada persecución a que te verás sometido si osas adentrarte en sus dominios con intención de arrebatarle los tarros que contienen preciados elixires.

Acabas de llegar con tu camión a la puerta de la casa, claramente se aprecian siete plantas que están comunicadas por varias escaleras... Ese es el camino a seguir, al final del cual hay tres tarros, objetivo principal del juego. Hay que subir hasta ellos y una vez alcanzada esta posición, el primero de los tarros pasa a tu poder y deberás retornar al camión para dejarlo y seguidamente realizar esta operación con los tarros restantes.

En una de las plantas se encuentra un pequeño martillo, única arma de que dispones para poder eliminar al esqueleto que vigila en el ático, éste no te atacará jamás pero debe ser eliminado para completar con éxito tu incursión.

Por el contrario, el fantasma sí te atacará ... y con sus dotes de orientación hacia los intrusos, te acosará despiadadamente hasta eliminarte, vida a vida, las tres que posees al principio del juego. La única arma que posees es el poder especial de hacer «hoyos» en el suelo de los pisos para, después, hacer caer al fantasma, el cual retornará al ático para reemprender de nuevo la persecución.

No solamente los fantasmas son tus enemigos, la operación debe ser efectuada dentro de un tiempo límite de 8 minutos. Para una perfecta orientación del tiempo disponible, en la parte inferior de la pantalla está representado un cronómetro en forma de gráfico, que disminuye de tamaño a medida que transcurre el tiempo. ■

Para el manejo del juego dispones de las teclas:

- (Q) Subir
- (A) Bajar
- (O) Izquierda
- (P) Derecha
- (M) Para hacer hoyos

JUEGO

DUPLEX

Spectrum 48 K

Reta a tus amistades a una prueba de retentiva utilizando para ello este apasionante juego.

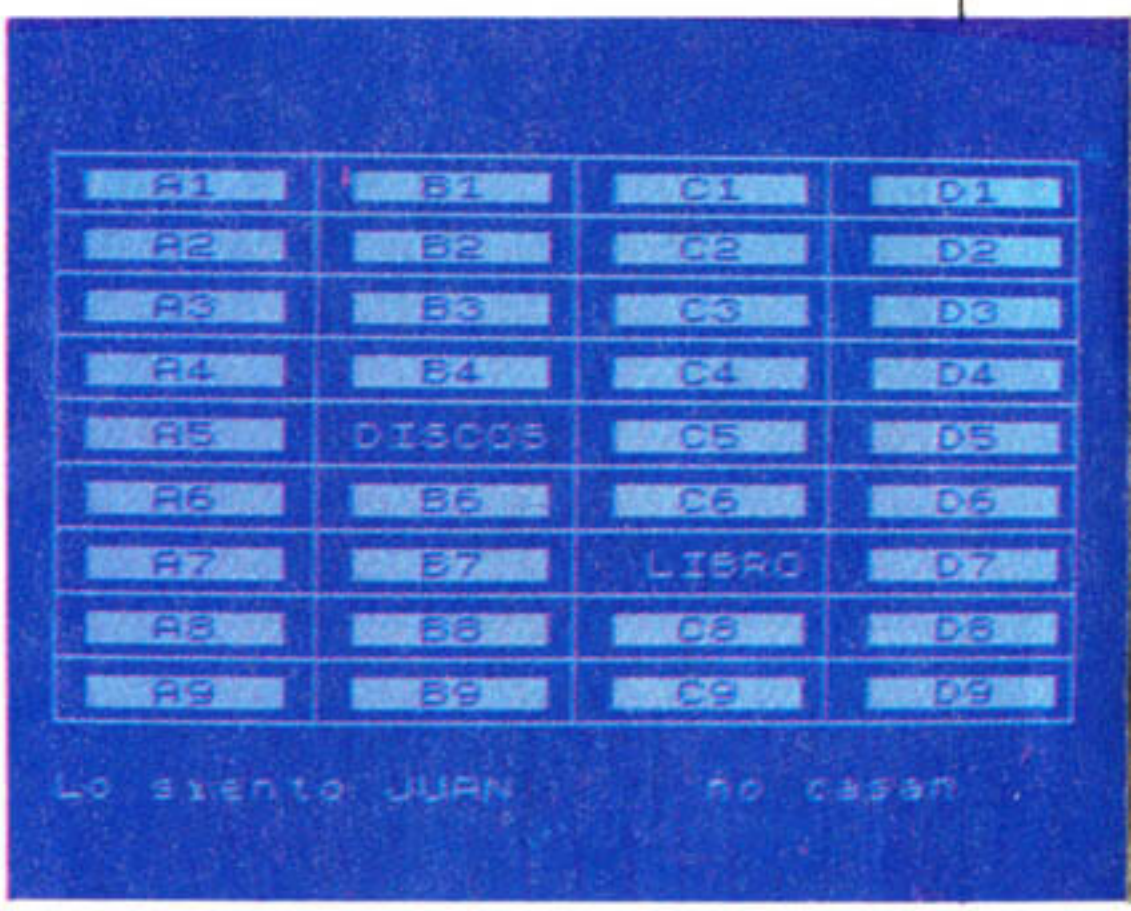
Al seleccionar cada uno de los distintos niveles de dificultad, el ordenador representará en pantalla una serie de etiquetas, en cantidad proporcionalmente mayor al nivel elegido. La mitad de las etiquetas esconden, tras ellas, una palabra distinta; la otra mitad de las etiquetas contienen las mismas palabras de las anteriores. Por lo tanto, tendremos una pantalla con un número determinado de etiquetas en las que estarán ocultas un doble archivo de palabras.

El objeto del juego es localizar las etiquetas que contienen la misma palabra; para ello, cada participante selecciona primero, una etiqueta la cual mostrará su contenido (que ambos jugadores deberán memorizar). A continuación, deberás seleccionar otra etiqueta y observar su contenido. Si coincidiese con el anterior, nos anotaremos un tanto; en caso contrario, ambas etiquetas volverán a cubrir las palabras dando paso a la selección del segundo jugador para que realice su doble selección.

El juego continúa hasta que todas las etiquetas acertadas con palabras idénticas, han quedado descubiertas; tras ello, nos mostrará la tabla de puntuación de cada uno de los participantes.

El programa incorpora un toque de originalidad cuando a cada doble acierto pregunta al jugador en cuestión que trate de adivinar un número que, aleatoriamente, crea el ordenador al inicio del juego y cuyo acierto también finaliza el juego, al dar por supuesto que la mayor dificultad de éste es precisamente acertar el misterioso número, aún cuando tal problema decrece a medida que el ordenador nos ofrece pistas.

En el caso de no acertar el número, tu Spectrum te indicará si el valor ha sido más bajo o más alto que el indicado por el jugador, lo cual se convierte en una pista para la próxima vez, tanto para ti como para tu adversario.



Según el nivel de juego elegido la capacidad de retentiva ha de ser mayor, en función del número de etiquetas que se debe memorizar, tanto a su posición como del texto contenido. ■

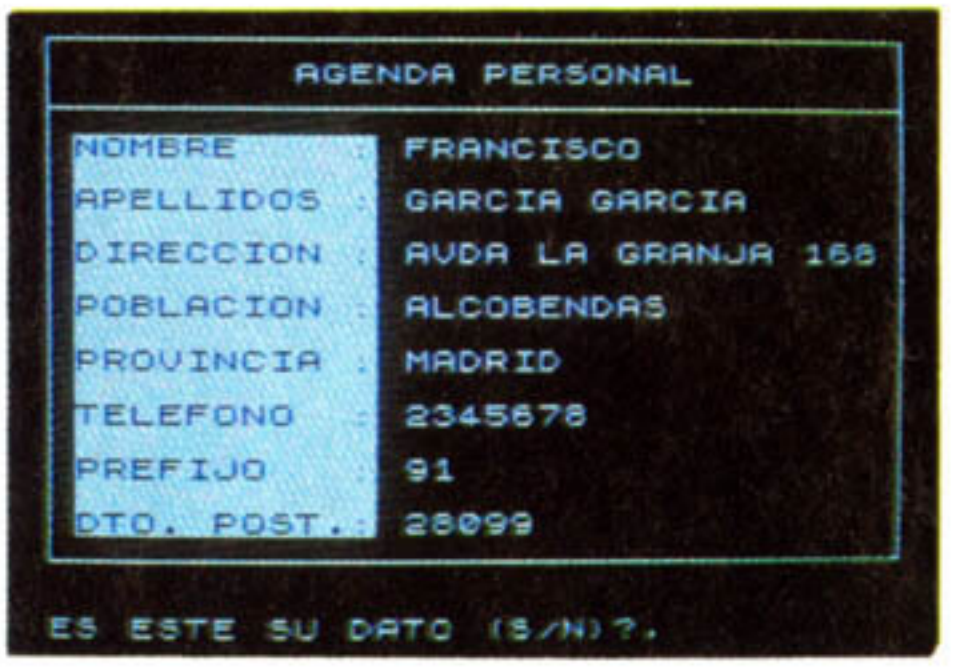
UTILIDAD

AGENDA

Spectrum 16/48 K

A fin de mantener al día tu fichero de direcciones de tus amistades y, quizá también, el de otras relaciones de tipo profesional, te ofrecemos esta útil base de datos con la que podrás tenerlos constantemente actualizados.

Nuestra «agenda» te permite manipular de muy distintos modos la información almacenada en la memoria del ordenador debido a la gran versatilidad del MENU ofrecido en su presentación.



Crear: Lógicamente, tu primer paso será introducir los primeros datos. Pulsando esta opción, podrás efectuarlo fácilmente introduciendo las entradas de datos que el programa te irá solicitando, éstos corresponderán a:

— Nombre	18 caracteres
— Apellidos	36 caracteres
— Dirección	36 caracteres
— Población	18 caracteres
— Teléfono	10 caracteres
— Prefijo	8 caracteres
— Cód. postal	10 caracteres

Al finalizar la creación de cada archivo se puede comprobar si éstos son correctos, si así fuese, continúa almacenando más datos; en caso contrario, podrás efectuar las correcciones oportunas.

Una vez completada la fase de creación, podrás optar por cualquiera de las restantes opciones del menú.

La opción Listar, te permitirá «ojear» tu agenda secuencialmente; sin embargo, si deseas un dato concreto podrás obtenerlo en pantalla más rápidamente a través de la opción Seleccionar, optando después por el tipo de dato que más convenga a la identificación, nombre, teléfono, etc.

Para poder conservar los datos, dispones de la opción Grabar que considera la doble posibilidad de salvar los datos, tanto en cinta de cassette como en cartuchos de microdrive. De este modo podrás utilizarlos cuantas veces desees. Complementariamente a esta opción dispones de la de Cargar, que efectúa la tarea inversa poniendo a tu disposición los datos salvados anteriormente.

Si lo deseas puedes dar un ligero toque personal a este programa adaptándolo a tus peculiares pretensiones. ■

SI TIENE VD. UN SPECTRUM, MICROHOBBY ES SU REVISTA

CADA SEMANA EN SU QUIOSCO 95 PTS.

PORQUE VD. MEJOR QUE NADIE, SABE LO QUE ES TENER UN HOBBY.

«Sound on Sound,
una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.

Sound on sound le obsequia:
Con la compra de una cinta, usted tendrá opción a uno de estos regalos:

- Ordenador Spectrum 48 K.
- Cursos de Basic.
- Casseties de regalo.
- Camiselas.
- Cazadoras.
- Y cientos de regalos sorpresas.

Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida por **Iberofón, s. a.**

Avenida de Fuentemar, 35. Polígono Industrial de Coslada (Madrid).
Telefs.: 671 22 00 / 04 / 08 / 12 / 16.